

**ANALISIS PENERIMAAN TEKNOLOGI *E-LEARNING* DENGAN
INTEGRASI MODEL UTAUT 2 DAN
*EXPECTATION CONFIRMATION MODEL***



SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada Departemen Ilmu Komputer/ Informatika**

**Disusun oleh:
Nauli Isnaini
24010314120047**

**DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER/INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nauli Isnaini

NIM : 24010314120047

Judul : Analisis Penerimaan Teknologi *E-learning* dengan Integrasi Model
UTAUT 2 dan *Expectation Confirmation Model*

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tugas akhir/skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Semarang, 13 Februari 2019



METERAI
TEMPEL
TGL
G5CC6AFF628584505
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nauli Isnaini

NIM. 24010314120047

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Analisis Penerimaan Teknologi *E-learning* dengan Integrasi Model
UTAUT 2 dan *Expectation Confirmation Model*

Nama : Nauli Isnaini

NIM : 24010314120047

Telah diujikan pada sidang tugas akhir pada tanggal 13 Februari 2019 dan dinyatakan lulus
pada tanggal 13 Februari 2019.

Semarang, 13 Februari 2019

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komputer/Informatika



Rizki Kusumaningrum, S.Si, M.Kom
NIP. 198104202005012001

Panitia Penguji Tugas Akhir
Ketua,

A handwritten signature in blue ink, which appears to be "Satriyo".

Satriyo Adhy, S.Si, M.T
NIP. 198302032006041002

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Analisis Penerimaan Teknologi *E-learning* dengan Integrasi Model
UTAUT 2 dan *Expectation Confirmation Model*
Nama : Nauli Isnaini
NIM : 24010314120047

Telah diujikan pada sidang skripsi pada tanggal 13 Februari 2019,

Semarang, 13 Februari 2019

Pembimbing



Ragil Saputra, S.Si, M.Cs

198010212005011003

ABSTRAK

E-learning merupakan salah satu jenis layanan pendidikan yang dibuat untuk mempermudah proses pembelajaran untuk semua kalangan. Pengguna *e-learning* dapat melakukan kegiatan belajar mengajar hanya dengan lewat *smartphone* ataupun laptop/komputer yang mereka punya. Penerimaan teknologi ini dianalisis melalui kesesuaian antara teknologi *e-learning* dan teknologi yang ada saat ini, dan kepuasan pengguna terhadap penggunaan *e-learning*. Penelitian ini menggunakan integrasi model *the Unified Theory of Acceptance and Usage of Technology 2* (UTAUT 2) dan *Expectation Confirmation Model* (ECM). Sebanyak 212 responden berpartisipasi dalam penelitian ini. *Partial least square* (PLS) digunakan sebagai alat uji konseptual untuk menguji hubungan antar variabel laten atau dengan variabel indikatornya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelajar kurang begitu berminat dengan pembelajaran digital. Selain itu, biaya *e-learning* yang tidak murah juga menjadi faktor yang mengurangi niat pelajar untuk melanjutkan menggunakan *e-learning*. Faktor kebiasaan pelajar menggunakan *e-learning* memberikan pengaruh yang paling besar dalam niat untuk melanjutkan menggunakan *e-learning*. Faktor-faktor yang ada dalam dua model digunakan untuk menganalisis adopsi teknologi pada *e-learning*, namun sejauh ini belum ada penelitian yang mengintegrasikan kedua model untuk menganalisis adopsi teknologi pada *e-learning*. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi pada literatur tentang adopsi teknologi *e-learning* dengan mengintegrasikan faktor dari kedua model dalam konteks negara berkembang yang dicontohkan dalam penelitian ini oleh Indonesia. Penelitian ini dapat digunakan oleh pihak pengembang *e-learning* untuk mengembangkan *e-learning* menjadi lebih menarik dengan biaya yang murah agar menarik minat pelajar untuk melanjutkan menggunakan *e-learning*.

Kata Kunci : *E-learning*, UTAUT 2, ECM, Penerimaan Teknologi

ABSTRACT

E-learning is one type of educational service created to facilitate the learning process for all groups. They can do teaching and learning activities only through the smartphone or laptop/ computer they have. The acceptance of this technology is analyzed through suitability between *e-learning* technology and current technology, and satisfaction of users' *e-learning*. To examine correlation between latent variables or variable indicator, this study uses Partial Least Square (PLS) as a conceptual test equipment. This study uses the integration model of the unified of acceptance and usage of technology 2 (UTAUT 2) and expectation confirmation model (ECM). The results showed that electronic devices such as computers, laptops, yet stole great interest from Indonesian students to support their learning process. High *e-learning* costs is also a factor that reduces students' interest in continuing to use *e-learning*. This research can be used by *e-learning* developers to develop *e-learning* to be more attractive with low cost so that it attracts students to continue using *e-learning*. The factors that exist in the two models used in this study are considered important in explaining the adoption of *e-learning* technology, but as far as the author's knowledge there has been no research that integrates the two models to explain technological adaptation to *e-learning*. Therefore, this study contribute to the literature on technology adoption for *e-learning* by integrating the factors of both models in developing country contexts exemplified in this study by Indonesia.

Keywords : *E-learning*, UTAUT 2, ECM, *Technology Acceptance*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Penerimaan Teknologi *E-learning* Dengan Integrasi Model UTAUT 2 dan *Expectation Confirmation Model*”. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Departemen Ilmu Komputer/Informatika Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro, Semarang.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Retno Kusumaningrum, S.Si., M.Kom., selaku Kepala Departemen Ilmu Komputer/Informatika Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro, Semarang.
2. Bapak Ragil Saputra S.Si., M.Cs., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu dalam pelaksanaan dan penulisan skripsi ini.
3. Orang tua, kakak, dan adik tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materil kepada penulis hingga skripsi ini dapat selesai.
4. Seluruh teman-teman tersayang yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada penulis, serta menjadi sahabat yang baik dikala susah dan senang.
5. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari, bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati. Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 13 Februari 2019

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nauli Isnaini
NIM : 24010314120047
Program Studi : Ilmu Komputer/Informatika
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** kepada Universitas Diponegoro atas karya ilmiah saya yang berjudul:

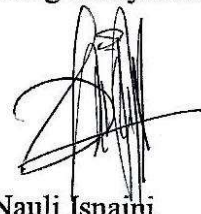
Analisis Penerimaan Teknologi *E-learning* dengan Integrasi Model UTAUT 2 dan *Expectation Confirmation Model*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 13 Februari 2019

Yang Menyatakan,



Nauli Isnaini

24010314120047

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan dan Manfaat	5
1.4. Ruang Lingkup.....	6
1.5. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Theoretical Background	8
2.1.1. <i>E-learning</i>	8
2.1.2. The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2	9
2.1.3. Expectation Confirmation Model	11
2.1.4. Partial Least Square – Structural Equation Modelling (PLS-SEM) ...	12
2.1.4.1. Variabel PLS-SEM	13
2.1.4.2. Kriteria Penilaian PLS-SEM.....	14
2.1.4.3. Tahapan Analisis PLS-SEM	15
2.1.4.4. Software SmartPLS.....	16
2.1.4.5. Statistik Deskriptif	16
2.1.4.6. Statistik Inferensial	16
2.1.4.7. Outer Model	17
2.1.4.8. Inner Model.....	18
2.1.4.9. Interpretasi Output SmartPLS.....	20
2.2. Literatur Review	20

2.3. Hipotesis Penelitian	24
2.3.1. Hubungan Antara Confirmation dengan Perceived Usefulness dan Satisfaction	24
2.3.2. Hubungan Antara Perceived Usefulness dengan Satisfaction	25
2.3.3. Hubungan Antara Satisfaction dengan Continued IT Usage Intention	26
2.3.4. Hubungan Antara Effort Expectancy dengan Perceived Usefulness	26
2.3.5. Hubungan UTAUT 2 dengan Continued IT Usage Intention	26
2.4. Model Hipotesis Yang Diusulkan	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1. Pendekatan Penelitian	30
3.2. Waktu dan Lokasi Penelitian	30
3.3. Tahapan Penelitian	30
3.3.1. Tahap Rumusan Masalah	31
3.3.2. Tahap Studi Literatur	31
3.3.3. Tahap Perumusan Model	32
3.3.4. Tahap Instrumen Penelitian	33
3.3.5. Tahap Pengumpulan Data	33
3.3.6. Tahap Pengolahan dan Analisis Data	33
3.3.7. Tahap Penarikan Kesimpulan	34
3.4. Populasi dan Sampel	34
3.5. Metode Pengambilan Sampel	35
3.6. Variabel Penelitian	35
3.7. Definisi Operasional	38
3.8. Instrumen Penelitian	40
3.9. Uji Hipotesis	40
BAB IV PEMBAHASAN	42
4.1. Analisis Statistik Deskriptif	42
4.1.1. Deskripsi Data	42
4.2. Hasil Analisis Statistik Inferensial	43
4.2.1. Pengukuran Outer Model	43
4.2.1.1. Pengujian Validitas Data	43
4.2.1.2. Pengujian Reliabilitas Data	52
4.2.2. Pengukuran Inner Model	53
4.2.3. Pengujian Hipotesis	55
4.3. Pembahasan Hipotesis	60

4.3.1. Hubungan Antara Confirmation dengan Perceived Usefulness dan Satisfaction	60
4.3.1.1. Pengujian H1: <i>Confirmation</i> berdampak positif terhadap <i>Satisfaction</i>	60
4.3.1.2. Pengujian H2: <i>Confirmation</i> berdampak positif terhadap <i>Percived Usefulness</i>	60
4.3.2. Hubungan Antara Perceived Usefulness dengan Satisfaction.....	61
4.3.2.1. Pengujian H3: <i>Perceived Usefulness</i> berdampak positif terhadap <i>Satisfaction</i>	61
4.3.3. Hubungan Antara Satisfaction dengan Continued IT Usage Intention.....	62
4.3.3.1. Pengujian H4: Satisfaction berdampak positif terhadap Continued IT Usage Intention.....	62
4.3.4. Hubungan Antara Effort Expectancy dengan Perceived Usefulness .	63
4.3.4.1. Pengujian H5: <i>Effort Expectancy</i> berdampak positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	63
4.3.5. Hubungan UTAUT 2 dengan Continued IT Usage Intention	64
4.3.5.1. Pengujian H6: Performance Expectancy berdampak positif terhadap Continued IT Usage Intention.	64
4.3.5.2. Pengujian H7: Social Influence berdampak positif terhadap Continued IT Usage Intention.....	65
4.3.5.3. Pengujian H8: <i>Price Value</i> berdampak positif terhadap <i>Continued IT Usage Intention</i>	65
4.3.5.4. Pengujian H9: <i>Habit</i> berdampak positif terhadap <i>Continued IT Usage Intention</i>	66
4.3.5.5. Pengujian H10: Hedonic Motivation berdampak positif terhadap Continued IT Usage Intention.	67
4.4. Rekomendasi.....	68
4.5. Implikasi Penelitian	70
BAB V PENUTUP	72
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN – LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model UTAUT 2 (Venkatesh et al., 2012).....	10
Gambar 2.2 Model ECM (Bhattacharje, 2001)	12
Gambar 2.3 Model hipotesis yang diusulkan	29
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	31
Gambar 3.2 Tahap Pengolahan dan Analisis Data.....	33
Gambar 4.1 Tampilan Proses untuk <i>Run PLS Algorithm</i>	44
Gambar 4.2 Hasil Pengujian <i>Outer Loading</i>	45
Gambar 4.3 Tampilan Proses <i>Run Blindfolding Algortihm</i>	55
Gambar 4.4 Tampilan Proses <i>Run Bootstrapping Algortihm</i>	56
Gambar 4.5 Hasil <i>Boostraping Algorithm</i>	57
Gambar 4.6 Hasil <i>Boostraping Confirmation</i> dengan <i>Satisfaction</i>	61
Gambar 4.7 Hasil <i>Boostraping Perceived Usefulness</i> dengan <i>Satisfaction</i>	62
Gambar 4.8 Hasil <i>Boostraping Satisfaction</i> dengan <i>Continued IT Usage Intention</i>	63
Gambar 4.9 Hasil <i>Boostraping Effort Expectancy</i> dengan <i>Perceived Usefulness</i>	64
Gambar 4.10 Hasil <i>Boostraping Model UTAUT 2</i> dengan <i>Continued IT Usage Intention</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel Indikator Variabel <i>Confirmation</i>	35
Tabel 3.2 Variabel Indikator Variabel <i>Satisfaction</i>	36
Tabel 3.3 Variabel Indikator Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	36
Tabel 3.4 Variabel Indikator <i>Continued IT Usage Intention</i>	36
Tabel 3.5 Variabel Indikator <i>Effort Expectancy</i>	36
Tabel 3.6 Variabel Indikator <i>Performance Expectancy</i>	37
Tabel 3.7 Variabel Indikator <i>Price Value</i>	37
Tabel 3.8 Variabel Indikator <i>Social Influence</i>	37
Tabel 3.9 Variabel Indikator <i>Habit</i>	38
Tabel 3.10 Variabel Indikator <i>Hedonic Motivation</i>	38
Tabel 3.11 Definisi Operasional Variabel	39
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian PLS	41
Tabel 4.1 Profil Responden.....	42
Tabel 4.2 Kriteria Penilaian <i>Convergent Validity</i>	43
Tabel 4.3 Nilai Pengujian AVE.....	45
Tabel 4.4 Kriteria Penilaian <i>Discriminant Validity</i>	46
Tabel 4.5 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Confirmation</i>	47
Tabel 4.6 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Satisfaction</i>	47
Tabel 4.7 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	47
Tabel 4.8 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Continued IT Usage Intention</i>	48
Tabel 4.9 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Effort Expectancy</i>	48
Tabel 4.10 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Performance Expectancy</i>	48
Tabel 4.11 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Habit</i>	49
Tabel 4.12 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Hedonic Motivation</i>	49
Tabel 4.13 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Price Value</i>	49
Tabel 4.14 Hasil <i>Cross Loading</i> Variabel <i>Social Influence</i>	50
Tabel 4.15 Hasil Nilai Kuadrat AVE.....	50
Tabel 4.16 Hasil Perbandingan Akar Kuadrat AVE Dengan <i>Latent</i>	51
Tabel 4.17 Hasil Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	53
Tabel 4.18 Hasil Nilai <i>R-Square</i>	53
Tabel 4.19 Hasil Nilai <i>Q-Square</i>	55

Tabel 4.20 Hasil Pengujian <i>T-Statistics</i>	57
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Kuesioner.....	80
Lampiran 2. Hasil Kuesioner.....	83
Lampiran 3. Nilai T-Tabel.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengetahuan dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Seseorang tidak akan pernah mendapatkan pengetahuan tanpa adanya pembelajaran. Sedangkan tujuan dari pembelajaran yaitu untuk memperoleh pengetahuan. Untuk mendapatkan pembelajaran, dapat dilakukan dengan berbagai hal, diantaranya seperti membaca, eksplorasi, mengikuti pelatihan, sekolah, kursus, dll (Megawati, 2013).

Seiring dengan perkembangan teknologi pada era globalisasi sekarang ini, memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien. Perkembangan teknologi juga sudah memberikan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat di dunia, salah satunya di bidang pendidikan dengan menggunakan *e-learning* dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Penggunaan *e-learning* ini dapat menghemat waktu dan biaya pembelajaran dan dapat dilakukan tanpa memandang siapa pelakunya, tanpa batasan tempat dan waktu. *E-learning* ini mengakibatkan proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital (Karwati, 2013).

E-learning adalah pembelajaran di mana bahan pembelajaran disampaikan melalui media elektronik seperti internet, satelit, TV, CD-ROM, dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut, e-learning tidak harus terjadi hanya pada internet karena internet merupakan salah satu bagian dari e-learning (Elliott Masie, Cisco dan Comellia, 2000 dalam (Harto, 2016)). Para ahli yang mendukung pemahaman tentang *e-learning* sebagai media yang menggunakan internet diantaranya "*e-learning adalah penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan*" (Rosenberg, 2001 dalam (Sanderson, 2001)).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menunjukkan bahwa pemanfaatan internet pada bidang edukasi sebesar 55,30% untuk membaca artikel, 49,67% mengakses video tutorial, 21,37% untuk membagikan artikel/video edukasi, 17,85% pengguna mengikuti kursus *online* dan sebanyak 14,63% mengakses internet untuk

mendaftarkan sekolah. Penggunaan *e-learning* sendiri bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Hal tersebut jelas sangat membantu dalam memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain bisa diakses kapan saja dan di mana saja, terdapat beberapa *e-learning* yang dapat diakses secara gratis di Indonesia, tetapi ada juga yang berbayar. Untuk *e-learning* yang berbayar ini, biaya yang dikeluarkan untuk pengaksesan *e-learning* tidak hanya untuk berlangganan *e-learning* saja, pengguna juga harus mengeluarkan biaya untuk fasilitas-fasilitas yang mendukung pengaksesan *e-learning*. Hal tersebut mengakibatkan biaya untuk pengaksesan *e-learning* menjadi tidak murah. Pengguna *e-learning* tidak harus siswa/mahasiswa, karena semua kalangan bisa memakai *e-learning* ini untuk menambah pengetahuan mereka.

E-Learning memiliki manfaat seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, namun efisiensi alat tersebut tidak akan sepenuhnya digunakan jika pengguna gagal menggunakan sistem. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan *e-learning* tergantung pada pengguna *e-learning*, apakah pengguna tertarik atau tidak untuk mengadopsi sistem (Clay, Rowland, & Packard, 2008) (Al-Qirim, Rouibah, & Tarhini, 2017). *E-learning* memberikan pengguna fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat, hal itu juga bisa sebagai sarana pendidikan yang menggabungkan motivasi diri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi. *E-learning* merupakan perolehan dan penggunaan pengetahuan yang di distribusikan dan di fasilitasi terutama oleh sarana elektronik (Agustiawan & Subagyo, 2016). Tantangan utama untuk sistem pembelajaran *online* yaitu tingginya angka putus sekolah (Dodge, Mitchell, & Mensch, 2009 dalam (Tarhini, Masa'deh, Al-Busaidi, Mohammed, & Maqableh, 2017)). Studi lain yang dilakukan oleh Patterson dan McFadden (2009) mengungkapkan bahwa tingkat *drop-out* di kursus *online* menjadi 10-20 persen lebih tinggi daripada kursus tatap muka. Berdasarkan data tersebut, praktisi dan pembuat kebijakan seharusnya memahami faktor-faktor utama yang dapat menghambat atau memengaruhi penerapan sistem *e-learning* untuk meningkatkan pengalaman belajar penggunanya (Liaw & Huang, 2011 dalam (Tarhini, Masa'deh, Al-Busaidi, Mohammed, & Maqableh, 2017)). Salah satu faktor yang mempengaruhi penerapan sistem *e-learning* yaitu faktor teknologi. Faktor teknologi dalam pendidikan bukan merupakan salah satu jalan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Banyak anak-anak yang berada disekolah yang minim fasilitas dan berada pada lokasi terpencil,

ternyata memiliki mutu dan kualitas pendidikan yang lebih baik dibandingkan sekolah yang mampu menerapkan ICT (*Information Communication And Technology*) atau TIK di sekolahnya dikarenakan mereka memiliki kekuatan tekad, kesadaran dan keinginan yang kuat untuk belajar (Arsyad, 2011).

Untuk menguji faktor-faktor penerimaan teknologi tersebut, terdapat beberapa model yang dapat digunakan. Model tersebut antara lain *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) merupakan model-model yang dapat digunakan untuk menilai perilaku pengguna dilihat dari sisi penggunaan teknologi (Venkatesh, Morris, & Davis, 2003; Venkatesh & Bala, 2008; Venkatesh, Thong & Xu, 2012). Selain UTAUT dan UTAUT 2, *Expectation Confirmation Model* (ECM) juga merupakan sebuah model yang digunakan untuk meneliti niat keberlanjutan penggunaan teknologi informasi (Thong, Hong, & Tam, 2006). Penelitian terkait dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dengan menggunakan model ECM dengan menggabungkan *post-adoption beliefs of perceived usefulness, perceived enjoyment and perceived ease of use*. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa ketiga variabel tersebut berpengaruh terhadap *satisfaction* dan *continued IT usage intention* (Thong, Hong, & Tam, 2006).

Mencari tahu faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi niat siswa dalam menggunakan sistem *e-learning* sangat penting untuk keberhasilannya dan adopsi berkelanjutan oleh siswa, instruktur dan universitas (Tarhini, El-Masri, Ali, & Serrano, 2016). Beberapa peneliti telah melakukan penelitian untuk mencari tahu faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi niat siswa terhadap penggunaan *e-learning*, diantaranya dengan menggunakan UTAUT ditambah dengan *trust* dan *self-efficacy* (Tarhini, El-Masri, Ali, & Serrano, 2016), UTAUT 2 dengan *trust* dan *self-efficacy* (Tarhini, Masa'deh, Al-Busaidi, Mohammed, & Maqableh, 2017), UTAUT 2 (Raman & Don, 2013), TAM (Tarhini, Hon, & Liu, 2014), integrasi antara TAM, ECM dan TPB (Lee, 2010), ECM (Chow & Shi, 2013); (Alraimi, Zo, & Ciganek, 2014)).

Penelitian yang dilakukan oleh Tarhini pada tahun 2016 dan 2017 memiliki hasil penelitian yang berbeda. Pada penelitian tahun 2016, Ali Tarhini menggunakan UTAUT yang ditambah dengan variabel eksternal *trust* dan *self efficacy* menghasilkan variabel *performance expectancy, hedonic motivation, habit, dan trust*

memiliki pengaruh terbesar terhadap *behavioral intention* (Tarhini, El-Masri, Ali, & Serrano, 2016). Berdasarkan penelitian lain yang dilakukan tahun 2017 yang menggunakan UTAUT 2 dengan menambahkan variabel eksternal *trust* dan *self efficacy*, menghasilkan bahwa semua variabel memiliki pengaruh besar terhadap *behavioral intention*, tetapi terdapat 2 variabel yang tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*, yaitu *facilitating condition* dan *price value* (Tarhini, Masa'deh, Al-Busaidi, Mohammed, & Maqableh, 2017). Raman dan Don melakukan penelitian dengan menggunakan UTAUT 2 menyatakan bahwa semua variabel berpengaruh terhadap variabel *behavioral intention*, tetapi *facilitating condition* dan *hedonic motivation* merupakan variabel yang memiliki pengaruh paling besar dengan *behavioral intention* (Raman & Don, 2013).

Selain menggunakan UTAUT dan UTAUT 2, ECM juga digunakan oleh (Chow & Shi, 2013) dan (Alraimi, Zo, & Ciganek, 2014) untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi *e-learning*. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa variabel *confirmation* memiliki dampak langsung terhadap keempat variabel eksternal yaitu *learning process*, *tutor interaction*, *peers interaction*, dan *course design*. Dari keempat variabel tersebut, *learning process* dan *course design* merupakan dua faktor yang memiliki pengaruh langsung pada variabel *satisfaction* dan *continued intention* (Chow & Shi, 2013). ECM juga digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang meningkatkan niat individu untuk terus menggunakan MOOCs. MOOCs merupakan kelas yang disampaikan dalam lingkungan *online* dengan beberapa fitur yang sudah disediakan untuk proses pembelajaran secara *online* (Alraimi, Zo, & Ciganek, 2014). Dalam penelitian tersebut, terdapat empat variabel dari ECM antara lain *satisfaction*, *confirmation*, *perceived usefulness*, dan *continued intention*. Selain,, keempat variabel tersebut, juga terdapat tiga variabel eksternal yaitu *perceived openness*, *perceived reputation*, dan *perceived enjoyment*. Hasil dari penelitian ini yaitu *perceived reputation* dan *perceived openness* adalah dua prediktor terkuat untuk menjelaskan niat melanjutkan penggunaan MOOCs. Variabel *confirmation* memiliki pengaruh terbesar pada variabel *satisfaction* (Alraimi, Zo, & Ciganek, 2014). Pengintegrasian antara model TAM, TPB dan ECM menghasilkan beberapa faktor yang berpengaruh terhadap *e-learning*, yaitu *satisfaction*, *confirmation*, *perceived usefulness*, *attitude*, *subjective*

norm, perceived behavior control, perceive enjoyment, dan concentration (Lee, 2010).

Penelitian-penelitian tersebut menguji UTAUT 2 dan ECM secara independen dalam menjelaskan penggunaan *e-learning*. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan dengan menggunakan model UTAUT, UTAUT 2 dan ECM, dan belum ada penelitian yang belum mengintegrasikan antara UTAUT 2 dengan ECM, maka penelitian ini mengintegrasikan model UTAUT 2 dan ECM. Selain itu, pengintegrasian ke dua model ini dilakukan untuk mengetahui apakah faktor-faktor dari sisi penggunaan teknologi yang berasal dari model UTAUT 2 mempengaruhi pengguna untuk melanjutkan menggunakan *e-learning*. UTAUT 2 dipilih karena variabel-variabelnya lebih lengkap daripada model UTAUT. Sedangkan model ECM sendiri dipilih karena model ini sesuai untuk menganalisis niat pengguna dalam keberlanjutan menggunakan *e-learning*. Uji statistik dengan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) yang akan dianalisis dengan menggunakan *software* SmartPLS, sehingga dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu praktisi dan pengembang sistem *e-learning* untuk mendapatkan informasi terkait dengan faktor yang mempengaruhi sikap dan perilaku para pengguna sistem *e-learning* agar nantinya kualitas sistem *e-learning* menjadi lebih baik dan semakin banyak pelajar di Indonesia yang tertarik untuk menggunakan *e-learning*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Faktor–faktor apa saja yang mempengaruhi model UTAUT 2 terhadap model ECM?
2. Faktor–faktor apa saja yang mempengaruhi model ECM?
3. Faktor–faktor apa saja yang mempengaruhi kelanjutan penggunaan *e-learning* terhadap pelajar yang sudah menggunakan *e-learning*?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Dari uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui faktor–faktor apa saja yang mempengaruhi model UTAUT 2 terhadap model ECM.
2. Untuk mengetahui faktor–faktor apa saja yang mempengaruhi model ECM.
3. Untuk mengetahui faktor–faktor apa saja yang mempengaruhi kelanjutan penggunaan *e-learning* terhadap pelajar yang sudah menggunakan *e-learning*.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas layanan pendidikan di Indonesia.
2. Dapat mengajak masyarakat Indonesia lainnya yang belum menerima teknologi *e-learning* untuk menggunakan *e-learning*.

1.4. Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dipaparkan, hal yang dikaji adalah integrasi model *Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) dengan *Expectation Confirmation Model* (ECM) dalam menjelaskan niat penggunaan *e-learning*. Data didapat dari hasil penyebaran kuesioner secara acak kepada pelajar-pelajar Sekolah SMP, SMA, SMK yang sudah menggunakan *e-learning* di beberapa kota di Jawa Tengah (Pati, Semarang, Solo, Boyolali) dan DIY, Jawa Barat (Bandung, Bogor) , DKI Jakarta dan luar Pulau Jawa dengan target responden sebanyak 212 pelajar. Penelitian ini berfokus pada *e-learning* yang menggunakan koneksi internet untuk pengaksesannya, seperti *e-learning* berbasis media sosial dan *e-learning* berbasis web.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa pokok bahasan, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan untuk penyusunan penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan hasil studi pustaka tentang teori yang berhubungan dengan pelaksanaan dan penyusunan penelitian yaitu

teori *e-learning*, UTAUT 2, ECM, dan PLS-SEM.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menyajikan metodologi penelitian yang berisi tentang data-data yang digunakan dalam penelitian ini dan tahap-tahap pelaksanaan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan demografi responden, analisis data, hasil penelitian, diskusi dan implikasi penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terkait penelitian yang sudah dilakukan.